KORG

WAVEDRUM

Dynamic Percussion Synthesizer

Synthétiseur Dynamique de Percussion

Global Edition

パラメーター・ガイド

Ⓙ ①

目次

取扱説明書の省略名

参照ページを示す場合などでは、各取扱説明書の名称を次のように省略して表記します。

QS:Quick Start Guide（クイック・スタート・ガイド）
PG:Parameter Guide（パラメーター・ガイド）

パラメーター・リスト

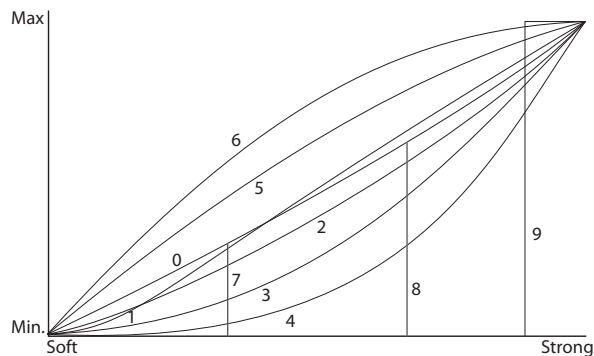
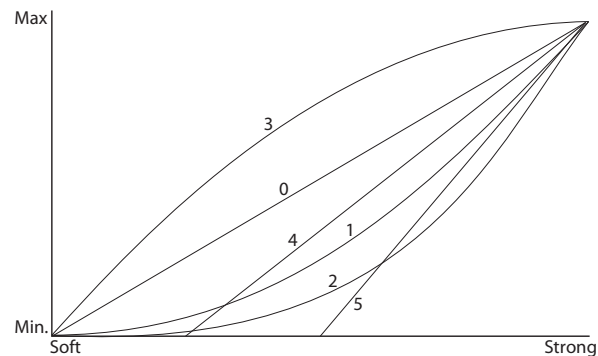
Edit1（エディット1） Ed1

パラメーターへのアクセス方法は「基本的な編集方法」（☞QS p.8）を参照してください。

*下記リスト中の「S」および「D」の表記は、それぞれシングルサイズ、ダブルサイズのアルゴリズムについての説明です。エディット1モード5. Algorithm Select (ALG)で、アルゴリズムにシングルサイズ01...26、またはダブルサイズ27...60を選択したときでは、設定できるパラメーターが異なります。Button 2〜4の項目は、10. Reverb (rEU)と11. Delay (dLY)を除き、ダブルサイズが選択されているとき「 - - - 」を表示し、設定できません。

Page #. Parameter	Button 1	Button 2 *	Button 3 *	Button 4 *
1. Tune (tun)	hd.A 000...100 S*: ヘッド用アルゴリズムのピッチを設定します。 D*: アルゴリズムのピッチを設定します。 （☞QS p.9）	hd.P -24...24 S*: ヘッド用PCMインストゥルメントのピッチを半音単位(100cent)で設定します。設定できる範囲は上下4オクターブです。 D*: ---	rm.A 000...100 S*: リム用アルゴリズムのピッチを設定します。 （☞QS p.9） D*: ---	rm.P -24...24 S*: リム用PCMインストゥルメントのピッチを半音単位(100cent)で設定します。設定できる範囲は上下4オクターブです。 D*: ---
2. Decay (dcY)	hd.A 000...100 S*: ヘッド用アルゴリズムの音の減衰時間を設定します。 D*: アルゴリズムの音の減衰時間を設定します。 （☞QS p.9）	hd.P -99...99 S*: ヘッド用PCMインストゥルメント音の減衰時間を設定します。 D*: ---	rm.A 000...100 S*: リム用アルゴリズムの音の減衰時間を設定します。（☞QS p.9） D*: ---	rm.P -99...99 S*: リム用PCMインストゥルメント音の減衰時間を設定します。 D*: ---
3. Level (LEU)	hd.A 000...100 S*: ヘッド用アルゴリズムの音量を設定します。 D*: アルゴリズムの音量を設定します。	hd.P 000...100 S*: ヘッド用PCMインストゥルメントの音量を設定します。 D*: ---	rm.A 000...100 S*: リム用アルゴリズムの音量を設定します。 D*: ---	rm.P 000...100 S*: リム用PCMインストゥルメントの音量を設定します。 D*: ---
4. Pan (Pan)	hd.A L50...r50 S*: ヘッド用アルゴリズムのパンを設定します。L値で左側へ、r値で右側に定位します。00値で中央に定位します。 D*: アルゴリズムのパンを設定します。	hd.P L50...r50 S*: ヘッド用PCMインストゥルメントのパンを設定します。 D*: ---	rm.A L50...r50 S*: リム用アルゴリズムのパンを設定します。 D*: ---	rm.P L50...r50 S*: リム用PCMインストゥルメントのパンを設定します。 D*: ---
5. Algorithm Select (ALG)	hd.A 01...60 アルゴリズムを選択します。（☞PG p.8, 17） 01...26：ヘッド用シングルサイズ・アルゴリズム。 27...60：ダブルサイズ・アルゴリズム。	hd.P 001...200 S*: ヘッド用PCMインストゥルメントを選択します。（☞QS p.i） D*: ---	rm.A 01...25 S*: リム用シングルサイズ・アルゴリズムを選択します（☞PG p.8）。ただし26 1812は選択できません。左記hd.Aでシングルサイズ・アルゴリズムを選択したときのみ選択できます。 D*: ---	rm.P 001...200 S*: リム用PCMインストゥルメントを選択します。（☞☞QS p.i） D*: ---
6. Velocity Curve (U.Cr)	- - -	hd.P 0...9 S*: ヘッドを叩く強さ（ベロシティ）によるヘッド用PCMインストゥルメントの音量や音色の変化のしかたを選択します。（下図参照） D*: ---	- - -	rm.P 0...9 S*: リムを叩く強さ（ベロシティ）によるヘッド用PCMインストゥルメントの音量や音色の変化のしかたを選択します。（下図参照） D*: ---

Page #. Parameter	Button 1	Button 2 *	Button 3 *	Button 4 *
7. Pressure Curve (P.Cr)	hd.A 0...5 ヘッドを押し込む強さ(プレッシャー)によるアルゴリズムの音量や音色の変化のしかたを選択します。(下図参照)	hd.P 0...5 **S*:** ヘッドを押し込む強さ(プレッシャー)によるヘッド用PCMインストゥルメントの音量や音色の変化のしかたを選択します。 (下図参照) **D*:** ---	- - -	rm.P 0...5 **S*:** ヘッドを押し込む強さ(プレッシャー)によるリム用PCMインストゥルメントの音量や音色の変化のしかたを選択します。 (下図参照) **D*:** ---
8. Pressure Tune (P.tn)	- - -	hd.P -12...12 **S*:** ヘッドを押し込む強さ(プレッシャー)によるヘッド用PCMインストゥルメントのピッチの変化量を設定します。最大で押し込んだときを基準に半音単位で、±1 オクターブの範囲で調整します。 **D*:** ---	- - -	rm.P -12...12 **S*:** ヘッドを押し込む強さ(プレッシャー)によるリム用PCMインストゥルメントのピッチの変化量を設定します。最大で押し込んだときを基準に半音単位で、±1 オクターブの範囲で調整します。 **D*:** ---
9. Pressure Decay (P.dc)	- - -	hd.P -50...50 **S*:** ヘッドを押し込む強さ(プレッシャー)によるヘッド用PCMインストゥルメントの減衰時間を設定します。最大で押し込んだときを基準とします。 **D*:** ---	- - -	rm.P -50...50 **S*:** ヘッドを押し込む強さ(プレッシャー)によるリム用PCMインストゥルメントの減衰時間を設定します。最大で押し込んだときを基準とします。 **D*:** ---
10. Reverb (rEb)	tYP 00...10 リバーブの種類を選択します。 00:Off, 01:Slap, 02:Spring1, 03:Spring2, 04:Plate, 05:Garage, 06:Chamber, 07:Canyon, 08:Room, 09:Studio, 10:Hall	bAL 000...100 エフェクト・レベルを設定します。	dEP 00...90 リバーブの持続時間を設定します。	HdP 000...100 高域の減衰量を調整します。
11. Delay (dLY)	tim 000...200 ディレイ・タイムを設定します。0.01 秒単位で設定します。最大で2秒になります。	bAL 000...100 エフェクト・レベルを設定します。	Fb 00...99 フィードバック量を調整します。	HdP 000...100 高域の減衰量を調整します。

6. ベロシティ・カーブ図

7. プレッシャー・カーブ図

Edit2（エディット2） Ed2

パラメーターへのアクセス方法は「基本的な編集方法」（☞QS p.8）を参照してください。

*下記リスト中の「**S**」および「**D**」の表記は、それぞれシングルサイズ、ダブルサイズのアルゴリズムについての説明です。エディット 1モード5. Algorithm Select (ALG)で、アルゴリズムにシングルサイズ01...26、またはダブルサイズ27...60を選択したときでは、設定できるパラメーターが異なります。

また、アルゴリズムごとにパラメーターが異なるため、その設定できる値の幅も異なります。設定範囲は各説明をご覧ください。

Page #. Parameter	Button 1	Button 2	Button 3	Button 4
1. Pre EQ (Eq)	tYP　H-H... S-n	---	---	---
	手(ハンド)またはスティックによる奏法に適した設定にします。リムについてはノッチをこする奏法に適した設定が可能です。ヘッド用 EQとリム用アンプでアルゴリズムへの入力量をコントロールします。次の5種類の組み合わせから選びます。H - H:ヘッドとリムがハンド用。H - S:ヘッドがハンド用、リムがスティック用。S - S:ヘッドとリムがスティック用。H - n:ヘッドがハンド用、リムがノッチ用。S - n:ヘッドがスティック用、リムがノッチ用。 H - Hを設定時、リムをスティックで叩くと大音量が出ますので注意してください。			
2. Head Algorithm1 (H.1 4)	hd1 *	hd2 *	hd3 *	hd4 *
	S*:ヘッド用シングルサイズ･アルゴリズムのパラメーター1～4を設定します。(☞PG p.8) **D***:ダブルサイズ･アルゴリズムのパラメーター1～4を設定します。(☞PG p.17)			
3. Head Algorithm2 (H.5 8)	hd5 *	hd6 *	hd7 *	hd8 *
	S*:ヘッド用シングルサイズ･アルゴリズムのパラメーター5～8を設定します。(☞PG p.8) **D***:ダブルサイズ･アルゴリズムのパラメーター5～8を設定します。(☞PG p.17)			
4. Rim Algorithm1 (r.1 4)	rm1 *	rm2 *	rm3 *	rm4 *
	S*:リム用シングルサイズ･アルゴリズムのパラメーター1～4を設定します。(☞PG p.8) **D***: ---			
5. Rim Algorithm2 (r.5 8)	rm5 *	rm6 *	rm7 *	rm8 *
	S*:リム用シングルサイズ･アルゴリズムのパラメーター5～8を設定します。(☞PG p.8) **D***: ---			

Global（グローバル） GLb

パラメーターへのアクセス方法は「基本的な編集方法」（☞QS p.8）を参照してください。

Page #. Parameter	Button 1	Button 2	Button 3	Button 4
1. Common (Com)	Pan L50…r50 ディレイ･エフェクト通過後のパンを設定します。L値で左側へ、r値で右側に定位します。00値で中央に定位します。（初期値0）	A.In 000…100 AUX INのミックス･レベルを設定します。（初期値0）（☞PG p.7）	LoP 001…140 再生させるループ･フレーズを選択します。（初期値117）（☞PG p.7）	PLY,oFF/000…100 ループ･フレーズを再生します。ボタン4を押すたびにプレイ/オフが切り替わります。VALUE ノブで音量が調整できます。（☞QS p.i）（初期値off/38）
2. Head Calibration (H.cA)	Lo 000…100 ヘッドからの一定レベル以下の入力信号を減衰します。そのしきい値を設定します。（☞PG p.20）（初期値7）	SEn 000…100 ヘッドを叩く強さによるヘッド用PCMインストゥルメントまたはダブルサイズ･アルゴリズムのPCMインストゥルメントが発音する感度を設定します。（初期値20）	- - -	- - -
3. Rim Calibration (r.cA)	Lo 000…100 リムからの一定レベル以下の入力信号を減衰します。そのしきい値を設定します。（☞PG p.20）（初期値7）	SEn 000…100 リムを叩く強さによるリム用PCMインストゥルメントが発音する感度を設定します。（初期値20）	- - -	- - -
4. Pressure Calibration (P.cA)	VAL 000…100 現在のプレッシャー･センサー値を表示します。ヘッドを押し込み、最小値と最大値の感度を確認し、P.LoとP.Hiで調整します。（☞PG p.20）	P.Lo 00…99 ヘッドを押し込んだことを感知する最小値を設定します。（初期値5）	P.Hi 001…100 ヘッドを押し込んだことを感知する最大値を設定します。（初期値100）	- - -
5. Option (OPt)	A.oF EnA/diS オート･パワー･オフを設定します。Enable（EnA）時にオート･パワー･オフが有効になります。本体パネルでの操作がない状態が4時間続くと自動的に電源が切れます。Disable（diS）時はオート･パワー･オフ機能が無効になります。（初期値 Ena）	H.SE 000…100 ヘッドの入力感度を調整します。（初期値50）	r.SE 000…100 リムの入力感度を調整します。（初期値50）	VOL 000…100 全体の出力レベルを調整します。（初期値50）

AUX IN端子に接続した機器の音量調整方法

1. 「オーディオ機器の接続」、「電源を入れる」（☞QS p.6）を参照して、本機のAUX IN端子に機器を接続し、電源を入れます。
2. BANK/MODE ボタンを押しながらボタン 4 を押して、グローバル・モードに入ります。
3. BANK/MODEボタンを（数回）押します。ディスプレイにCom（Common）を表示します。
4. ボタン2を押して、ディスプレイにA.Inの値を表示します。
5. 接続した機器と本機のミックス・レベルで音量を調整します。本機のミックス・レベルはVALUEノブを回して調整します。

note: AUX IN端子のミックス・レベルは、使用するときだけに上げることをおすすめします。ですが、常に使用するなど、常時ミックス・レベルを上げておきたいときは、設定を保存することができます。WRITEボタンを2回押して保存します。保存方法についてはQS p.9を参照してください。

ループ・フレーズの再生方法

1. BANK/MODE ボタンを押しながらボタン 4 を押して、グローバル・モードに入ります。
2. BANK/MODEボタンを（数回）押します。ディスプレイにCom（Common）を表示します。
3. ボタン 4 を押します。ループ・フレーズが鳴り出します。押すたびに、スタート（PLY）/ストップ（oFF）が切り替わります。
4. 音量を調整するときは、ボタン4が選ばれている状態で、VALUEノブを回します。
5. ループ・フレーズを切り替えるときは、ボタン3を押してディスプレイにLoPを表示し、VALUEノブを回します。
6. 他のプログラムを演奏したいときは、BANK/MODE ボタンを押しながらボタン1を押してライブ・モードに入り、プログラムを切り替えてください。再生をストップするときは、BANK/MODEボタンを押しながらボタン4を押してグローバル・モードに戻り、Com（Common）ページでボタン4を押します。

note: ループ・フレーズの再生スピードは、変更することができません。

シングルサイズ・アルゴリズム

アルゴリズム # ネーム

Tune (初期値), Decay (初期値)

パラメーター #: ネーム　　最小値 ... 最大値 (初期値)

01 Udu

陶器の壺を叩いたようなサウンドが得られるアルゴリズムです。ヘッドの中央付近を打つと、壺の口の部分を叩いた音がします。このとき、余韻の長さは、Decayとヘッドに手を触れている時間の長さとでコントロールできます。また、口を叩いた音のピッチは、Tuneで設定できますが、ヘッドをある程度の強さで押さえ込むと、壺の口がふさがれたのと同じ効果が得られ、設定したよりも1オクターブ低く響きます。加える力を強めたり弱めたりすれば、ビブラートのような効果を得ることができます。 **Tune (18), Decay (76)**

hd1/rm1: Clang Pitch　000...100 (78)

壺の肩を叩いたときの「か～ん」という音のピッチを調整します。

hd2/rm2: Clang Decay　000...100 (80)

壺の肩を叩いたときの音の減衰する時間を調整します。

hd3/rm3: Clang Color　000...100 (87)

この値を大きくしていくと、肩を叩いた時の音の余韻が長くなり、倍音も多くなって金属的な響きになります。

hd4/rm4: Clang Height　000...100 (13)

この値を大きくしていくと、壺の高さが変わります。

hd5/rm5: Clang Width　000...100 (33)

この値を大きくしていくと、壺の口径が変わります。

hd6/rm6: Clang Level　000...100 (35)

叩いたときの音量レベルを調整します。

hd7/rm7: Boom Level　000...100 (100)

壺の口の部分を叩いたときの音量レベルを調整します。

hd8/rm8: Clang Type　000...100 (80)

この値を大きくしていくと、倍音が多くなって複雑な響きに変化していきます。Clang Ptichの値に応じて変化の度合いは変わります。

02 Temple

いわゆる梵鐘の音色が得られるアルゴリズムですが、ヘッドを押し込むことによってピッチを連続的に変化させることができます。またさらに強く押し込むと、金属的なノイズが聞こえるようになります。

全体的なサウンドのピッチと減衰は、TuneとDecayで調整できますが、その他のパラメーターで鐘の音色やピッチの変化の向き（押し込んだときにピッチが下がるようにするか、それとも上がるようにするか）をきめ細かく設定することができます。

このアルゴリズムでは、一つ一つのパラメーターは、互いに他のパラメーターによる影響を大きく受けます。そのため、値を動かしていくにつれて、それぞれのパラメーターが絡まりあってサウンドは極めて複雑に変化します。 **Tune (50), Decay (97)**

hd1/rm1: Bell Color　000...100 (60)

この値を大きくすると明るい感じの音になり、小さくするとこもった感じの音になります。

hd2/rm2: Harmonic Shift　–50...50 (0)

倍音を変化させるパラメーターです。Bell ColorやBell Typeの値に応じて、単に音程が変化しただけのように聞こえたり、あるいは音色まで複雑に変わったりと変化のしかたは条件に応じて大きく異なります。

hd3/rm3: Bell Type　000...100 (100)

この値を大きくするにつれて、鐘の音のピッチや倍音が変化していき、荒々しい音色になります。Bell ColorやHarmonic Shiftの値によっては、ベース・ギターのようなサウンドを得ることもできます。

hd4/rm4: Bend Range　000...100 (74)

ヘッドを押し込んだときにピッチが変化する量と向きを調整します。この値を+方向に大きくすると押し込んだときにピッチが上がるようになり、–方向に大きくするとピッチが下がるようになります。

hd5/rm5: Pressure Level　000...100 (55)

押し込んだときに聞こえてくる持続的なノイズの音量レベルを調整します。

hd6/rm6: Bell Height　000...100 (20)

この値を大きくしていくと、鐘の高さが変わります。

hd7/rm7: Bell Width　000...100 (32)

この値を大きくしていくと、鐘の口径が変わります。

hd8/rm8: Bell Thickness　000...100 (75)

この値を大きくしていくと、鐘の厚さが変わります。

03 WoodDrum

コンガのようなサウンドが得られるアルゴリズムです。オープンショットで余韻を持った響きが得られ、スラップショットやミュートの奏法も有効なので、コンガと同様な使い方ができます。

アナログ・フィルターのレゾナンス（共振）のような効果を得ることもでき、ヘッドを押し込むと、設定によってはアナログ・シンセサイザーのような連続的な発振音を出すこともできます。 **Tune (85), Decay (70)**

hd1/rm1: Wood Type　000...100 (48)

この値を大きくしていくと倍音が多くなり、余韻も長くなって金属的な響きをもつようになります。ちょうど塩ビ管を叩いたようなサウンドになります。

hd2/rm2: Shell Decay　000...100 (76)

箱鳴りの音の減衰する時間を調整します。

hd3/rm3: Shell Pitch　000...100 (95)

箱鳴りの音のピッチを調整します。

hd4/rm4: Shell Level　000...100 (62)

箱鳴りの音量レベルを調整します。

hd5/rm5: Mute Cutoff　000...100 (2)

ミュートのかかり具合で動作するレゾナンス・フィルターの中心周波数を変化させます。

hd6/rm6: Mute Resonance　000...100 (9)

ヘッドを押し込んだときに働くフィルターの、共振の度合いを調整します。他のパラメーターの設定によっては、押し込み具合に応じて音程が変化する連続的な発振音が得られます。

hd7/rm7: Mute Pitch　000...100 (25)

ヘッドを押し込んだときに働くフィルターの、カットオフ周波数の変化の度合いを調整します。Mute Resonanceを上げ

たときに出てくる発振音のピッチの変化の仕方も、このパラメーターで調整されます。

hd8/rm8: Velocity Curve **000...100 (0)**

これを大きくしていくと、ある程度強く叩かないとドラム音が出ないようになります。ただし、ヘッドを押し込むことによって得られる効果に対しては影響しません。

04 Analog

オシレーターが2つあるアナログ・シンセサイザーのような持続的なサウンドが得られるアルゴリズムです。叩く強さによって、2つのオシレーターのピッチの差や、フィルターのカットオフ周波数が変化します。また、ヘッドを押し込む強さによっても、フィルターのカットオフを変化させることができます。 **Tune (2), Decay (97)**

hd1/rm1: Filter Cutoff **000...100 (15)**

ロー・パス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。

hd2/rm2: Resonance **000...100 (0)**

フィルターのレゾナンス(共振)の度合いを調整します。大きくしていくと、連続的な発振音が出るようになります。

hd3/rm3: Pitch EG Depth **000...100 (0)**

叩くたびに、2つのオシレーターのピッチの差が変動する度合いを調整します。大きくしていくと、叩くたびに音に厚みが加わるコーラス効果が得られます。

hd4/rm4: Filter EG Depth **000...100 (100)**

叩くたびにフィルターのカットオフ周波数が変化する度合いを調整します。

hd5/rm5: Pressure Resonance **–50...50 (–25)**

ヘッドを押し込む力に応じて動作するレゾナンス・フィルターの変化幅を調整します。

hd6/rm6: Filter EG Decay **000...100 (22)**

叩くたびにフィルターのカットオフ周波数が変化する場合の、変化が元の状態に復帰するまでの時間を調整します。

hd7/rm7: Mute Depth **000...100 (1)**

ヘッドを押し込んだときにミュートのかかる度合いを調整します。

hd8/rm8: Effects Level **000...100 (30)**

この値を大きくすると、ステレオ感が増し、厚みのあるサウンドになります。

05 Arimbao

大型の両面太鼓のサウンドが得られるアルゴリズムです。このサウンドは、マリンバのような澄んだ音、打面と裏面の二枚の皮の振動する音、胴のビリつく音などの、いくつかの異なるサウンドから構成されており、マリンバのような音は叩く強さに応じて異なったピッチの音で鳴ります。また、ヘッドを押し込むことによって、全体のピッチは連続的に変化します。

それぞれのサウンドの音量や音質、ピッチなどを調整することができます。 **Tune (70), Decay (61)**

hd1/rm1: Tone Pitch **000...100 (55)**

マリンバのような音のピッチを調整します。

hd2/rm2: Tension Balance **000...100 (0)**

この値を大きくしていくと、皮の張り具合が不均一になっていきます。

hd3/rm3: Tone Level **000...100 (87)**

マリンバのような音の音量レベルを調整します。

hd4/rm4: Drum Type **000...100 (26)**

皮の振動するサウンドの倍音を変化させます。この値を大きくしていくと、ピッチが落ちてきて音質も荒々しい感じになってきます。

hd5/rm5: Damping **000...100 (50)**

この値を小さくしていくと、減衰が短くなり、倍音も変化して、太鼓の皮を押さえてミュートしながら叩いているような効果が得られます。

hd6/rm6: Bark Level **000...100 (12)**

低い胴鳴りの音のレベルを調整します。

hd7/rm7: Pitch Interval **000...100 (74)**

打面と裏面の二枚の皮のピッチの差を調整します。

hd8/rm8: Dry Level **000...100 (35)**

ヘッド(リム)を叩いたときのダイレクト音のレベルを調整します。

06 Sawari–A

普通に叩けばインド音楽風の太鼓のサウンドが得られますが、ヘッドを押し込みながら叩くと、これにタンブーラのドローン(通奏低音)が加わるというアルゴリズムです。

太鼓とタンブーラの音量やピッチのバランス、それぞれの音色などを調整することができます。 **Tune (50), Decay (56)**

hd1/rm1: Buzz Intensity **000...100 (21)**

ドローンの音のビリつきの度合いを調整します。大きくすると減衰の短い金属的な音色になり、小さくすると減衰の長いこもった音色になります。

hd2/rm2: L–R Delay **000...100 (10)**

1度と5度のふたつのドローンの発音がスタートする時間差を調整します。この値を大きくしていくと、1度の弦に対して5度の弦の発音するタイミングがより遅くなっていきます。

hd3/rm3: Drone Pitch **–50...50 (0)**

太鼓の音に対するドローンのピッチを調整します。0のとき太鼓の左の弦のピッチは等しく、右の弦はそれより5度高い音で鳴ります。左右のドローンのピッチは+方向に大きくしていくと高くなり、–方向に大きくしていくと低くなります。

hd4/rm4: Drone Decay **000...100 (100)**

ドローンの減衰する時間を調整します。

hd5/rm5: Drone Balance **–50...50 (2)**

ふたつのドローンの音量のバランスを調整します。+方向に大きくすると1度の弦の音量が大きくなり、–方向に大きくすると5度の弦の音量が大きくなります。

hd6/rm6: Brightness **000...100 (37)**

太鼓の音色を調整します。大きくすると減衰の長い金属的な音色になり、小さくすると減衰の短いこもった音色になります。

hd7/rm7: Drone Level **000...100 (76)**

ドローンの音量レベルを調整します。

hd8/rm8: Drum Level **000...100 (100)**

太鼓の音量レベルを調整します。

07 WindDrum

バラフォン(アフリカの民俗マリンバ)のような音程感を持ったサウンドに、パーカッシブなノイズ音をプラスしたサウンドが得られるアルゴリズムです。叩くたびに、スケールの音程をランダムに発音します。
ノイズ·サウンドは、叩く強さによってレベルや音色が大きく変化します。Tuneでは、基音を39～70の間で半音刻みで設定できます。50のときCの音になります。

それぞれのサウンドのバランスや、演奏するスケールを設定することができます。 **Tune (53), Decay (93)**

hd1/rm1: Fine Tuning **000...100 (50)**
Tuneで設定された音程を、さらに一全音の範囲で微調整します。この値が50のとき、Tuneの設定値に一致します。

hd2/rm2: Scale Select **0...7 (3)**
演奏するスケールを、0～7の8種類の中から選択することができます。使用できるスケールについては「プリセット·スケール」(☞PG p.16)を参照してください。

hd3/rm3: Balance **–50...50 (30)**
音程のあるサウンドと、ノイズ·サウンドとの音量バランスを調整します。+方向に大きくすると音程のあるサウンドのほうが大きくなり、–方向に大きくするとノイズ·サウンドのほうが大きくなります。

hd4/rm4: Tone Decay **000...100 (70)**
音程のあるサウンドの減衰する時間を調整します。

hd5/rm5: Interval **000...100 (10)**
音程のある2つのサウンドの間のピッチの差を調整します。

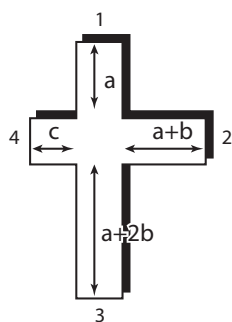
hd6/rm6: Noise Filter **000...100 (10)**
ノイズ·サウンドに叩く強さでかかるレゾナンス·フィルターの変化量を調整します。

hd7/rm7: Noise Decay **000...100 (53)**
ノイズ·サウンドの減衰する時間を調整します。

hd8/rm8: Noise Color **000...100 (46)**
ノイズ·サウンドの音色を大幅に変化させます。

08 Triangle

カウベル、アゴゴ·ベル、トライアングル等の、小型のメタル·パーカッションのサウンドが得られるアルゴリズムです。このアルゴリズムは、右のような十字型の金属の発音体を、フィジカル·モデリングによってDSP上に仮想的に再現したものです。

4つの腕(突起)の長さや太さを変化させることによって、さまざまな金属音を作り出すことができます。

Tune (76), Decay (98)

hd1/rm1: Brightness **000...100 (99)**
この値を小さくしていくと、音の余韻が短くなり、ピッチも下がっていきます。トライアングルを手で押さえてミュートしているような効果が得られます。

hd2/rm2: Pitch 1 **000...100 (90)**
フィジカル·モデルにおいて、長さa (腕1の長さ)の値を設定します。

hd3/rm3: Pitch 2 **000...100 (90)**
フィジカル·モデルにおいて、長さbの値を設定します。

hd4/rm4: Pitch 3 **000...100 (90)**
フィジカル·モデルにおいて、長さcの値を設定します。

hd5/rm5: Metal Type 1 **000...100 (8)**
腕1の太さの値を設定します。

hd6/rm6: Metal Type 2 **000...100 (18)**
腕2の太さの値を設定します。

hd7/rm7: Metal Type 3 **000...100 (24)**
腕3の太さの値を設定します。

hd8/rm8: Metal Type 4 **000...100 (13)**
腕4の太さの値を設定します。

09 Water

トーキング·ドラムのように、ピッチが複雑に変化するドラム音と、ヘッドを押し込むことによって水が流れるようなサウンドが得られるアルゴリズムです。

それぞれの音のピッチや音色をさまざまに設定することができます。 **Tune (58), Decay (82)**

hd1/rm1: Pitch Change **000...100 (99)**
ドラム音のピッチが変化する幅を調整します。

hd2/rm2: Brightness **000...100 (32)**
この値を大きくするにつれて、ドラム音の高音が強調され、金属的なサウンドになります。

hd3/rm3: Drum Type 1 **000...100 (42)**
ジャンベのように上下で口径の違うドラムをモデリングします。この値を大きくするにつれて、上側のドラムの口径を変化させます。

hd4/rm4: Drum Type 2 **000...100 (82)**
この値を大きくするにつれて、下側のドラムの口径を変化させます。

hd5/rm5: Portamento **000...100 (80)**
ドラム音のピッチの変化を滑らかにつなぐ、ポルタメントのかかり具合を調整します。

hd6/rm6: Pressure = Level **000...100 (90)**
ヘッドを押し込んだときに発するウォーター·サウンドの音量を調整します。

hd7/rm7: Water Pitch **000...100 (28)**
太鼓の中を流れる水の音のピッチを変化させます。

hd8/rm8: Water Strength **000...100 (63)**
太鼓の中を流れる水の強さを変化させます。

10 BigHand

ドラム缶を叩いたような、刺激的なアタックと余韻をもつサウンドが得られるアルゴリズムです。
ヘッドの周縁部を叩くと、鋭くノイジーなスラップ·サウンドが得られます。

アナログ·フィルターのレゾナンス(共振)のような効果を得ることもでき、フィルターの設定によってはアナログ·シンセサイザーのような発振音を出すこともできます。

Tune (46), Decay (86)

hd1/rm1: Drum Type **000...100 (66)**
ピッチと倍音を複雑に変化させるパラメーターです。

hd2/rm2: Bass Tone Level **000...100 (98)**
胴鳴りのレベルを調整します。この値を大きくするにつれて低く余韻の長い共鳴音が大きくなっていきます。

hd3/rm3: Slap Level **000...100 (40)**
スラップ･サウンドの音量レベルを調整します。

hd4/rm4: Slap Decay **000...100 (80)**
スラップ･サウンドの減衰する時間を調整します。

hd5/rm5: Slap Color **000...100 (37)**
スラップ･サウンドの音色を調整します。この値を大きくすると、スネア･ドラムのような強いアクセントを持ったサウンドになります。

hd6/rm6: Slap Filter **000...100 (86)**
スラップ･サウンドにかかるフィルターのカットオフ周波数を調整します。

hd7/rm7: Slap Resonance **000...100 (55)**
この値を大きくしていくと、フィルターを通ったスラップ･サウンドに発振音が付加されるようになります。発振のピッチはSlap Filterで調整できます。

hd8/rm8: Threshold **000...100 (25)**
ヘッドの周縁部を叩く力に応じて、ノイジーなスラップ･サウンドが鳴り出すときの叩く強さを設定します。

11 Steel ST

ビリンバウ(Berimbau; 狩猟用の弓に、小さなひょうたんを共鳴胴として取り付けたブラジルの楽器。弓のつるを棒で叩いて音を出す)のサウンドが得られるアルゴリズムです。
ビリンバウには、弦に石などを当ててピッチを変化させたり、ひょうたんの開口部を演奏者の体に近づけたり離したりして音色を変化させる、といった奏法がありますが、このアルゴリズムではヘッドを押し込む力によってこれらの効果を得ることができます。

ピッチや音色の変化する幅や、ヘッドに加える力を設定することができます。 **Tune (40), Decay (94)**

hd1/rm1: Brightness **000...100 (75)**
この値を大きくすると、金属的な余韻の長い音色になっていきます。小さくすると弦をミュートしたような、余韻の短い音色になっていきます。

hd2/rm2: Pressure Pitch **000...100 (21)**
ヘッドを押し込む力に応じて、ピッチの高くなる度合いを調整します。

hd3/rm3: Pressure Color **000...100 (6)**
この値を大きくすると軽く明るい音色になり、小さくすると深くこもった感じの音色になります。共鳴胴(ひょうたん)の大きさを変えるのと同じような働きを持つパラメーターです。

hd4/rm4: Pressure Range **–50...50 (15)**
フィルターによってスイープされる周波数の向きと幅とを調整します。

hd5/rm5: Threshold **000...100 (50)**
ヘッドを押し込む強さに応じて、ピッチが高くなるときの力の強さを設定します。

hd6/rm6: Balance **–50...50 (10)**
フィルターを通ってワウのかかった音と、フィルターを通らない音とのバランスを調整します。＋方向に大きくするとワウの音が、ー方向に大きくするとドライな音が大きくなります。

hd7/rm7: Wah Depth **000...100 (59)**
ヘッドを押し込む強さに応じて変化する、ワウのかかかりの強さを調整します。この値を小さくすると、ワウが激しくかかるようになります。

hd8/rm8: Gauge **000...100 (82)**
弦の太さを調整します。

12 Mo'Daiko

ビブラートのかかった大太鼓の音が得られるアルゴリズムです。ヘッドを押し込むことによって、太鼓のピッチとディケイが変化します。

太鼓のビブラートの速さと深さ、またピッチの変動する度合いなどが調整できます。 **Tune (80), Decay (87)**

hd1/rm1: Drum Type **000...100 (94)**
この値を大きくしていくにつれて、太鼓の音のピッチが下がり、より深くビブラートがかかるようになります。

hd2/rm2: Pitch EG Depth **000...100 (18)**
叩くたびに、その強さに応じて一瞬変化する太鼓のピッチの変動の度合いを調整します。000～010ではピッチが下がり、011～100ではピッチが上がります。

hd3/rm3: LFO Rate **000...100 (12)**
太鼓の音にかかるビブラートのスピードを調整します。

hd4/rm4: LFO Depth **000...100 (25)**
太鼓の音にかかるビブラートの深さを調整します。

hd5/rm5: Damping **000...100 (52)**
この値を小さくすると、余韻の短い詰まったような感じになります

hd6/rm6: Pressure Pitch **000...100 (100)**
ヘッドを押し込む強さに応じて変化するピッチの度合いを調整します。

hd7/rm7: Resonance Sweep **000...100 (10)**
叩く強さに応じて変化する、レゾナンスのスイープ量を調整します

hd8/rm8: Mute Depth **000...100 (100)**
ヘッドを押し込んだときにミュートのかかる度合いを調整します。

13 Sawari–B

インド音楽で使用される弦楽器、シタールとタンブーラのサウンドが得られるアルゴリズムです。シタール(Sitar)はたくさんの共鳴弦をもった旋律楽器です。一方タンブーラ(Tambura)はドローン(通奏低音)を演奏する楽器で、音程は変化しません。どちらも、弦が振動すると楽器の一部に接触して、独特のビリついた音色になります。
普通に叩くとタンブーラの音だけが鳴り、ヘッドを押し込みながら叩くとこれにシタールの音が加わります。さらに強く押し込むと、シタールのピッチを連続的あるいは設定されたスケール上で変化させることができます。

音のビリつき具合や、シタールとタンブーラのそれぞれの音色の調整などができます。 **Tune (50), Decay (96)**

hd1/rm1: Bend Range **000...100 (48)**
ヘッドを押し込む強さに応じて、シタールの音のピッチが連続的に変化する度合いを調整します。Bend/Scale Selectの設定が0のとき、この値が有効になります。

hd2/rm2: Decay Balance **–50...50 (0)**

シタールとタンブーラの音が減衰する時間の長さのバランスを調整します。–方向に大きくするとシタール、+方向に大きくするとタンブーラの音の減衰する時間の方が長くなります。

hd3/rm3: Level Balance **–50...50 (0)**

シタールとタンブーラの音量のバランスを調整します。–方向に大きくするとシタール、+方向に大きくするとタンブーラの音の方が大きくなります。

hd4/rm4: Top Color **000...100 (89)**

シタールの音色を調整します。大きくすると、余韻が長く明るい音色になります。

hd5/rm5: Drone Color **000...100 (89)**

タンブーラの音色を調整します。大きくすると、余韻が長く明るい音色になります。

hd6/rm6: Buzz Intensity **000...100 (20)**

音のビリつきの程度を調整します。

hd7/rm7: Scale Select **0...6 (3)**

ヘッドを押し込む強さに応じて、シタールの音のピッチをスケール上で変化させる場合に使用するスケールを0〜6の7種類の中から選択します。Bend/Scale Selectの設定が1のとき、この値が有効になります。スケールについては「プリセット・スケールについて」(☞PG p.16)をご参照ください。

hd8/rm8: Bend/Scale Select **0...1 (1)**

ヘッドを押し込んだときのシタールの音のピッチ変化を、設定したスケール上の変化か、連続的な変化かを選択します。0で連続的、1でスケール上での変化が選択できます。

14 Tabla

インド音楽で使用される太鼓、タブラ・バヤのサウンドが得られるアルゴリズムです。タブラは木でできた円筒形で、バヤは銅やシンチュウでできた鍋型ないしは球に近い形をしており、いずれも山羊の皮を二重に張って、二つ一組で使用されます。奏法によって極めて多彩な音色を出しますが、音色の呼び方は音楽の流派によってさまざまです。
タブラの代表的な音色は、指で皮の一部をミュートしながら打つ音で、皮の二重の部分がビリつくことによって、人声とも弦楽器ともつかない、音程感のある独特の音になります。naなどの名称で呼ばれる音です。
バヤの代表的な音色は、手首で皮を押さえながら指先で打つ音で、押さえた手首を動かして余韻のピッチを複雑に変化させます。geなどの名称で呼ばれる音です。
このアルゴリズムでは、ヘッドの周縁部でna、中央付近でgeの音色を得ます。 **Tune (47), Decay (89)**

hd1/rm1: Baya Pitch **000...100 (66)**

geの音のピッチを調整します。

hd2/rm2: Baya Level **000...100 (100)**

geの音の音量を調整します。

hd3/rm3: Baya Decay **000...100 (61)**

geの音の減衰の時間を調整します。

hd4/rm4: Bend Curve **000...100 (58)**

ヘッドを押し込む強さに対する、geの音のピッチの変化の仕方を調整します。この値を大きくすると、より小さな力でピッチが変化するようになります。

hd5/rm5: Damping **000...100 (46)**

この値を小さくすると、余韻の短い詰まったような感じになります。

hd6/rm6: Shell Pitch **000...100 (37)**

ヘッドを強く押し込んでミュートしながら、周縁部を叩いたときの、短く詰まった音(タブラのteと呼ばれる音に近い)のピッチを調整します。

hd7/rm7: Shell Damping **000...100 (56)**

teの音の音色を調整します。この値を小さくすると軽く金属的な音色になっていきます。

hd8/rm8: Shell Decay **000...100 (44)**

この値を大きくすると、胴鳴りの音の余韻が長くなります。

15 Gong1

ゴングをはじめとして、アタックが比較的遅く、ときに発振音を伴って荒々しい低音で響く、さまざまなメタル・パーカッションのサウンドが得られるアルゴリズムです。ヘッドを押し込むと余韻をミュートすることができます。
このサウンドは、元となる音をDSP上に再現された数個の仮想的な共鳴体に同時に通して複雑な構成の倍音を得る、という仕組みで作られています。さらにこの音をフィルターに通し、LFOでコントロールすることによって、ビートのような音のうねりを作り出しています。
音色を幅広く変化させ、鐘やさまざまな金属のきしみや摩擦音のようなサウンドを作り出すことができます。

Tune (39), Decay (95)

hd1/rm1: Gong Color **000...100 (41)**

仮想的な共鳴体へ分配する、元となる音の音色を調整します。

hd2/rm2: LFO Depth **–50...50 (–5)**

LFOによって動くフィルターの、変化の度合いを調整します。

hd3/rm3: LFO Rate **000...100 (4)**

うなりの効果を作るLFOのスピードを調整します。

hd4/rm4: Damping **000...100 (4)**

この値を大きくすると、余韻の短い、詰まったような感じの音色になります。

hd5/rm5: Gong Type **000...100 (7)**

この値を大きくしていくと高音がビリついた感じになり、ノイジーで刺激的な音色に変化します。

hd6/rm6: Harmonic Shift **000...100 (90)**

各共鳴体間のピッチの差を調整します。この値を大きくしていくと、ピッチや倍音が複雑に変化します。

hd7/rm7: Thickness **000...100 (7)**

この値を大きくしていくと、高域の目立つ軽い感じのサウンドになり、小さくすると倍音の強い重い感じのサウンドになります。ゴングの厚みを変化させるような効果が得られます。

hd8/rm8: Model Select **0...7 (0)**

ゴングの元となる音を、0〜7の8種類の中から選択します。

16 Wah Harp

ジューズ・ハープ(jew's harp)やオーストリアのブルムアイゼン(Brummeisen)、日本のアイヌのムックリなどの、いわゆる口琴のサウンドが得られるアルゴリズムです。
フィルターのワウ効果によって、倍音が大幅に変わる独特の音色を作り出します。ヘッドを手で押し込むことによって、大きくダイナミックなワウ効果が得られます。
この効果は、特にリムを叩く倍音の多い音に対して良好に反応します。リムを叩いたり、リムの周囲のノッチをこすったり

しながら、ヘッドに力を加えることにより、刺激的なサウンドが得られます。

ワウ効果のかかる強さや周波数の幅を調整することができます。 **Tune (54), Decay (90)**

hd1/rm1: Damping **000...100 (68)**

弦をミュートした音を調整します。この値を小さくしていくと音がミュートされた感じになります。

hd2/rm2: Wah Color **000...100 (16)**

ワウ効果が働くときのフィルターの中心周波数を調整します。

hd3/rm3: String Character **000...100 (27)**

弦の音の抜け具合を調整します。この値を小さくすると音が詰まった感じになります。

hd4/rm4: Wah Balance **000...100 (50)**

ワウ効果のかかる量を調整します。この値を大きくするとよりワウ効果を得られます。

hd5/rm5: LoDump **000...100 (72)**

この値を大きくするにつれて、弦の低域成分をカットします。

hd6/rm6: Attack Level **000...100 (30)**

この値を大きくするにつれて、アタック音が大きくなります

hd7/rm7: Attack LoDump **000...100 (78)**

この値を大きくするにつれて、アタック音の低域成分をカットします。

hd8/rm8: Bend Range **–50...50 (25)**

叩いたときの強さによって変化するピッチの変化幅を調整します。

17 TalkDrum

アフリカの民族楽器、トーキング·ドラムのサウンドが得られるアルゴリズムです。この太鼓はヘッドの締め紐を押さえてテンションを大きく変化させることによって、大幅なピッチ·ベンドの効果が得られるものです。

このアルゴリズムでは、ヘッドを押し込むことによって、同様なピッチ·ベンドの効果が得られます。

ヘッドを押さえているときと押さえていないときの音色をそれぞれ別々に調整したり、リムのレベルを調整したりすることができます。 **Tune (26), Decay (78)**

hd1/rm1: Bend Range **000...100 (68)**

ヘッドを押し込むことによって、ピッチの上がる度合いを調整します。

hd2/rm2: Brightness 1 **000...100 (15)**

ヘッドを押さえていないときの音色を調整します。この値を大きくすると、倍音が多くなり、ビリついた感じのサウンドになります。

hd3/rm3: Brightness 2 **000...100 (45)**

ヘッドを強く押し込んでいるときの音色を調整します。この値を大きくすると、ヘッドを押さえているときの音がビリついた感じになっていきます。

hd4/rm4: Decay Interval **000...100 (40)**

ヘッドを押し込んでいるときの音の余韻と、押さえていないときの音の余韻との時間の差を調整します。この値を大きくしていくと、ヘッドを押さえていないときの余韻が短くなっていきます。

hd5/rm5: Tension **000...100 (80)**

この値を小さくしていくと、太鼓の皮がビリつくような音が出るようになります。テンションを下げていくのと同じような効果が得られます。

hd6/rm6: Drum Type **000...100 (90)**

ピッチと倍音を複雑に変化させるパラメーターです。

hd7/rm7: Attack **000...100 (51)**

この値を大きくしていくと、アタック音が強調されます。

hd8/rm8: Pressure Filter **000...100 (20)**

ヘッドの押し込み具合に応じて変化するフィルタの開き具合を調整します。

18 Jingle

小さな鈴やベル（ジングル）のたくさんついたラットル（がらがら）あるいは錫杖（ターキッシュ·クレセント）といった感じのサウンドが得られるアルゴリズムです。ヘッドを押し込む力に応じて、ジングルのピッチを上下させることができます。

Decayでは、ジングルを振る時間の間隔の長さを調整できます。

ジングルの音色などをさまざまに設定することができます。 **Tune (55), Decay (20)**

hd1/rm1: Jingle Type **000...100 (99)**

この値を小さくすると、2、3個の鈴が自由に揺れて鳴り響いているようなサウンドになります。この値を大きくすると、よりたくさんの鈴が互いにぶつかり合って余韻を抑えているような感じのサウンドになります。

hd2/rm2: Jingle Size **–50...50 (–2)**

ジングル音の音色を大きく変化させます。–方向に大きくしていくと、鈴を握ってミュートしたような詰まった感じの音色になり、＋方向に大きくしていくと、音が伸びて、柱時計が時を打つような音色に変化します。

hd3/rm3: Repeat **000...100 (89)**

ジングルが繰り返し鳴り続ける長さを設定します。

hd4/rm4: Bell Decay **000...100 (83)**

個々のベルの減衰時間をまとめて調整します。この値を大きくすると一つ一つのベルの余韻がいっせいに長くなるので、オルガンの高音のような持続的なサウンドが聞こえます。

hd5/rm5: Brightness **000...100 (100)**

この値を小さくしていくと、鈴の音色から金属的な響きがなくなり、シェイカーやカバサのようなサウンドに変化します。

hd6/rm6: Pressure Decay **–50...50 (32)**

ヘッドを押し込む力に応じてジングルの減衰度合いを調整します。

hd7/rm7: Pressure Pitch **–50...50 (0)**

ヘッドを押し込む力に応じてジングルのピッチが高くなる度合いを調整します。

hd8/rm8: Model Select **0...2 (0)**

ジングルの素材の種類を0～2の3種類の中から選択します。

19 Bonga

ボンゴやコンガのような、樽型または桶型の胴をもつ太鼓のサウンドが得られるアルゴリズムです。オープン·ショット、スラップ·ショット、ミュートなどといった、コンガと同様の奏法が有効です。

ミュート音やスラップ音の音色などを細かく調整することもできます。 **Tune (73), Decay (43)**

hd1/rm1: Shell Size **000...100 (16)**
アタックの部分で響く胴鳴りのピッチを調整します。

hd2/rm2: Shell Dump **000...100 (41)**
アタックの部分で響く胴鳴りの倍音成分を調整します。

hd3/rm3: Sub Harmonics **000...100 (2)**
サウンドの低域成分を調整します。この値を大きくしていくにつれて、低音が少なくなって軽く硬い感じのサウンドになっていきます。

hd4/rm4: Brightness **000...100 (45)**
この値を大きくしていくにつれて、高域の伸びた刺激的なサウンドになっていきます。

hd5/rm5: Drum Size **000...100 (66)**
この値を大きくしていくと、ピッチが低くなり、荒々しい感じのサウンドになります。太鼓の大きさを変化させたのと同じような効果が得られます。

hd6/rm6: Slap Level **000...100 (80)**
スラップ･ショットで付加される、ビリつき音のレベルを調整します。

hd7/rm7: Slap Decay **000...100 (1)**
スラップ音の減衰時間を調整します。

hd8/rm8: Slap Color **000...100 (21)**
スラップ音の音色を調整します。この値を大きくしていくと、ビリつきの強調された、鋭いサウンドになっていきます。

20 Koto

日本の琴(箏)の音色が得られるアルゴリズムです。叩くたびに、スケール(四九上がり調子、ひぐらし調子)の音をランダムに発音します。ヘッドを押し込むことによって、弦を押さえて音程を上げる効果が得られます。

Tuneでは、基音を45～62の間で半音刻みで設定できます。値が50のときCとなります。
各パラメーターで、弦をはじく位置や、全13弦のうちのどの弦からどの弦までを使用するかを設定することができます。
Tune (50), Decay (78)

hd1/rm1: Fine Tune **–50...50 (0)**
Tuneで設定された音程を、さらに1全音の範囲で微調整します。この値が50のとき、Tuneの設定値に一致します。

hd2/rm2: Pluck Position **–50...50 (47)**
弦上のどの位置を弾いたときの音色を得られるようにするかを設定します。この値が0のとき全有効振動弦長の1/2、すなわち中央を弾いたときの柔らかい音になります。–方向に大きくすると低い値を柱(可動端)の方へ、+方向に大きくすると竜角(固定端)の方へ、それぞれ移動するのと同等の、硬い音になります。

hd3/rm3: Damping **000...100 (25)**
この値を大きくすると、余韻が短くなり、音色も変化して、ミュートの様な効果が得られます。

hd4/rm4: String Type 1 **000...100 (22)**
柱と竜角(弦を引く側の固定端)との間の部分の、弦の倍音を変化させます。この値を大きくすると、ピッチや音色が複雑に変化して、金属的な音になったり、シンセサイザーの矩形波に近い音になったりします。

hd5/rm5: String Type 2 **000...100 (0)**
雲角(弦を弾くのと反対側の固定端)と柱との間の部分の弦の倍音を、String Type1と同様に変化させます。

hd6/rm6: Plucked Noise **000...100 (30)**
弦を弾いたときに発するノイズのレベルを調整します。

hd7/rm7: Bottom String **0...12 (3)**
13本の弦の低い方から何番目の弦までを使用できないようにするかを設定します。この値が00のときは最低音源の音まで発音することができます。12のときは最高音弦の音しか発音しません。

hd8/rm8: String Range **0...12 (7)**
Bottom Stringで設定した弦から幾つの弦を使用するかを設定します。

21 Bamboo

竹製のパーカッションのサウンドで、マリンバのように使える音色のアルゴリズムです。ある一定の範囲内の強さで叩くと、その範囲内の叩く強さに応じて、1オクターブにわたってスケールの音を出すことができるので、フレーズを演奏することができます。

Tuneでは、基音を26～69の間で半音刻みで設定できます。50のときCの音になります。
各パラメーターで、スケールの音が発音される1オクターブの音域に対応した叩く強さの幅や、スケールの種類を選択することができます。 **Tune (50), Decay (90)**

hd1/rm1: Fine Tune **–50...50 (0)**
Tuneで設定された音程を、さらに1全音の範囲で微調整します。この値が50のとき、Tuneの設定値に一致します。

hd2/rm2: Accent Level **000...100 (35)**
音程のない、アタック部分の音量レベルを設定します。

hd3/rm3: Velocity Range **000...100 (15)**
最も強く叩くと出るスケールの音(Sequence Type=0のときはスケールの最高音、Type=1のときは最低音)が出るときの、その叩く強さを設定します。

hd4/rm4: 2nd Pitch **–50...50 (0)**
2倍音のピッチを+/–5度の範囲で調整します。

hd5/rm5: Pressure Pitch **–50...50 (0)**
ヘッドを押し込んで変化するピッチ量を調整します。

hd6/rm6: Pressure Range **–50...50 (24)**
ヘッドを押し込んでミュートのかかるときの力の強さを設定します。

hd7/rm7: Scale Select **0...7 (4)**
演奏するスケールを、0～7の8種類の中から選択することができます。使用できるスケールについては「プリセット･スケールについて」(☞PG p.16)を参照ください。

hd8/rm8: Sequence Type **0...2 (0)**
スケールを演奏するときの、叩く強さと音程との対応関係を設定します。0:強く叩くにつれてより高い音がでます。1:強く叩くにつれてより低い音が出ます。2:叩く強さと音程の値に関係がありません(スケール内の音がランダムに出ます)。

22 JingDrum

鈴のついた太鼓のサウンドが得られるアルゴリズムです。ヘッドを叩くと、太鼓と一緒に鈴の鳴る音が出ます。ヘッドを押し込むと、太鼓のピッチが高くなります。

TuneとDecayは、共にドラムの音にのみ働きます。
以下の各パラメーターで、太鼓の音と鈴の音のピッチや音色を大幅に変化させることができます。 **Tune (74), Decay (74)**

hd1/rm1: Jingle Level **000...100 (42)**
鈴の音量レベルを調整します。

hd2/rm2: Drum Level **000...100 (100)**
ドラム音の音量レベルを調整します。

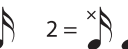
hd3/rm3: Brightness 1 **000...100 (34)**
ドラム音の音色を変化させます。この値を大きくすると、ギターのような伸びのある金属的なサウンドに変化していきます。

hd4/rm4: Drum Width **000...100 (90)**
この値を大きくすると、ドラム音のピッチが低くなり、倍音も変化して荒々しい感じのサウンドになります。太鼓の皮を大幅に緩めたような効果が得られます。

hd5/rm5: Pressure Decay **–50...50 (50)**
押す強さによって変化する減衰時間の幅を調整します。

hd6/rm6: Jingle Pitch **000...100 (39)**
鈴の音のピッチを調整します。

hd7/rm7: Jingle Decay **000...100 (47)**
鈴の音の減衰する時間を調整します。

hd8/rm8: Brightness 2 **000...100 (100)**
この値を小さくしていくと、鈴の音色から金属的な響きがなくなり、シェイカーやカバサのようなサウンドに変化します。

23 Don–Hya

一回叩くたびに、連続して4つのドラム音が鳴ります。弱く叩けば4回同じ音が鳴るだけですが、叩く力を強くしていくにつれて一つ一つの音のピッチが変化し、しかもそれぞれのピッチはポルタメントでつながれているため、うねるような複雑なフレーズを作り出します。さらに、ヘッドを押し込むと、ピッチと音色が連続的に変化する、持続的なノイズ音が発生します。

Tuneはドラム音のみに対して働きます。
以下の各パラメーターで、リズム・パターンを設定したり、ドラム音や金属音の音色をさまざまに調整することができます。 **Tune (70), Decay (84)**

hd1/rm1: Seq. Note Volume **000...100 (50)**
Motif Selectで設定されたミュート音の音量レベルを調整します。

hd2/rm2: Motif Select **0...7 (7)**
連続してなる4つのドラム音のうち、叩くと同時に鳴る最初の一音を除く3つの音に、ミュート音を0～7までの8通りに設定することができます。ミュート音はSeq. Note Volumeパラメーターで音量を設定できるので、ミュートしない音とのレベルに違いを与えれば、リズム・パターンを作ることができます。ミュート音の設定パターンは以下のとおりです。（●印はミュート音の位置、×印はミュートしない）

0 =　1 =　2 =
3 =　4 =　5 =
6 =　7 =

hd3/rm3: Delay Time **000...100 (20)**
3つのディレイ音のディレイ・タイム（テンポ）を調整します。

hd4/rm4: Portamento **000...100 (69)**
それぞれのドラム音をつなぐポルタメントのかかり具合を調整します。

hd5/rm5: Brightness **000...100 (38)**
ドラム音の音色を調整します。この値を大きくすると余韻の長い、金属的なサウンドに変化します。

hd6/rm6: Noise–Color **000...100 (40)**
ヘッドを押し込むと発生するノイズ音の音色を調整します。この値を大きくすると高域が強調された激しいサウンドになります。

hd7/rm7: Noise–Level **000...100 (62)**
ヘッドを押し込むと発生するノイズ音の音量を調整します。

hd8/rm8: Pitch Interval **000...100 (100)**
ランダムで変化するドラム音のピッチ変化量を調整します。

24 Mariko

ノーマルなタム系のドラム・サウンドに加えて、ヘッドの周縁部を叩くと、一打ごとにピッチが叩く強さに応じて変化するマリンバのようなウッド・パーカッションのサウンドが得られるアルゴリズムです。さらに、リムを叩けば高くて減衰の短い、シロフォンあるいはグラス・パーカッション的なサウンドが得られます。

Tuneでは、ドラム・サウンドのほうのピッチを調整することができます。その他のパラメーターでは、マリンバ音のピッチや音量などを調整することができます。 **Tune (53), Decay (78)**

hd1/rm1: Tone Pitch **000...100 (14)**
ヘッドの周縁部を叩くと鳴る、マリンバの音の基準のピッチを調整します。

hd2/rm2: Pitch Response **000...100 (100)**
叩く強さによってピッチが変化する度合いを調整します。

hd3/rm3: Pressure Pitch **000...100 (40)**
ヘッドを押し込む力に応じてピッチが高くなる度合いを調整します。

hd4/rm4: Tone Level **000...100 (100)**
マリンバ音の音量レベルを調整します。

hd5/rm5: Resonance Balance **000...100 (70)**
マリンバ音がドラムシェルに共鳴する度合いを調整します。

hd6/rm6: Brightness **000...100 (19)**
この値を大きくするにつれて、全体的に高域の強調された明るい音色になっていきます。

hd7/rm7: Drum Type1 **000...100 (86)**
この値を大きくするにつれて、ドラム・サウンドのピッチが低くなり、倍音構成が変化していきます。他のパラメーターの設定に応じて、変化の仕方は大きく異なります。

hd8/rm8: Drum Type2 **000...100 (44)**

ドラム音の音色を調整します。

25 Upo

普通に叩けばノーマルなタム系のドラム音で鳴りますが、叩いた手でそのままヘッドを押し込んで、その手を離した瞬間に「ポッ」というポップ音が鳴るアルゴリズムです。ポップ音は、叩いたときの強さや、押し込む力の強さによって、その大きさやピッチが変化します。

TuneとDecayでは、ドラム音のピッチと減衰を調整することができます。 **Tune (63), Decay (71)**

hd1/rm1: Pitch EG Depth **000...100 (36)**

叩いた瞬間のドラム音のピッチが、叩く強さに応じて変化する度合いを調整します。

hd2/rm2: Harmonics **000...100 (43)**

ドラム音の倍音を変化させます。

hd3/rm3: HiDump **000...100 (28)**

ドラム音の倍音の減衰を変化させます。

hd4/rm4: Filter Level **000...100 (25)**

ミュートされても残るドラム音のレベルを調整します。この値を大きくすると、くせのある音色になります。

hd5/rm5: Filter Cutoff **000...100 (9)**

ミュートされても残るドラム音のピッチを調整します。

hd6/rm6: Pop Level **000...100 (100)**

ポップ音の音量レベルを調整します。

hd7/rm7: Pop Pitch **000...100 (13)**

ポップ音の基準のピッチを調整します。

hd8/rm8: Pop Random **000...100 (23)**

ポップ音のピッチをランダムに変化させます。

26 1812

5個のスネア・ドラムによる、アンサンブル・サウンドが得られるアルゴリズムです。オープン・リムショットによって、大砲の発射音を出すことができます。

TuneとDecayは、共にスネア・ドラムの音に対してのみ働きます。 **Tune (86), Decay (32)**

note: このアルゴリズムは、ヘッドにのみ使用することができます。

hd1: Pressure Pitch **000...100 (30)**

ヘッドを押し込む強さに応じて変化するピッチや音質の度合いを調整します。

hd2: Brightness **000...100 (8)**

スネア・ドラムの音色を大幅に変化させます。この値を大きくすると、倍音が伸びてギターやピアノのようなサウンドになります。

hd3: Ensemble Size **000...100 (58)**

5つのスネアのばらつきの度合いを調整します。この値を大きくすると、ばらつきが増して音に厚みが加わり、アンサンブル感が強くなります。

hd4: Delay Control **000...100 (50)**

この値を大きくするにつれて、強く叩いたときの5つのスネアのまとまり具合を調整します。

hd5: Snare Level **000...100 (50)**

スナッピーの音量レベルを調整します。

hd6: LoDump **000...100 (12)**

この値を大きくするにつれて、スナッピーの低域成分をカットします。

hd7: HiDump **000...100 (100)**

この値を小さくするにつれて、スナッピーの高域成分をカットします。

hd8: Resonance **000...100 (50)**

LoDump/HiDampのレゾナンス・フィルターの変化量を調整します。

プリセット・スケールについて

WAVEDRUMのアルゴリズムの中には、スケールにしたがってフレーズを演奏できるものがあります。
フレーズは、設定されているスケールの音程が、叩くたびごとにランダムに発音したり、アルゴリズムによっては叩く強さによって音程が決まるものもあります。

スケールは次の8種類から選択します。
アルゴリズムの種類によっては、使用できないスケールもあります。詳しくは、それぞれのアルゴリズムのページをご覧ください。
以下のアルゴリズムのScale Selectで設定できます。
「07 WindDrum」(☞PG p.10)
「13 Sawari-B」(☞PG p.11)
「21 Bamboo」(☞PG p.14)

0 ペンタトニック

1 琉球音階

2 ガムラン風音階

3 インド風音階(ハヌマトディ)

4 ホールトーン

5 メジャー

6 コンビネーション・ディミニッシュ

7 トニックのみ
Tuneパラメーターで設定された音程で発音します。

ダブルサイズ・アルゴリズム

ダブルサイズ・アルゴリズムは基本的に6つのアルゴリズム・タイプに分かれており、それぞれのタイプごとに数種類のアルゴリズムを持っています。同じタイプのアルゴリズムが持つパラメーターの内容は同じになります。

ダブルサイズ・アルゴリズムの奏法によるサウンド・コントロール

ダブルサイズ・アルゴリズムのプログラムは、通常のPCM音源のようにベロシティ（叩く強さ）によってサウンドをコントロールするだけではなく、打面を叩いたときの音色によってもPCM音源（PCMインストゥルメント）をコントロールすることができます。叩く強さに加えて、叩いた音色によってもサウンドが変化しますので、よりアコースティック楽器に近い感覚で演奏することができます。

このサウンド・コントロールは、柔らかい（太い）音色、硬い（細い）音色で叩き分けることによって可能になります。

具体的な例としては次の３つがあります。

- 叩く位置によるコントロール
  打面の中央付近を叩く（柔らかい音）、打面の周縁付近を叩く（硬い音）。
- 叩くものによるコントロール
  柔らかいもので叩く、硬いもので叩く。
- 叩き方によるコントロール
  コンガやジャンベ等のハンド・パーカッションでの叩き方、オープン（柔らかい音）とスラップ（硬い音）。

パラメーター #: ネーム　　**最小値 ... 最大値**

アルゴリズム・タイプ 1

27 Conga (Fiber)
28 Bongo
51 Quinto (Wood)
52 Conga (Wood)
53 Tumba (Wood)

コンガのようなハンド・パーカッションに適したアルゴリズムです。

hd1: Switching　000...100

叩く音色や位置で切り替わる２つのPCMインストゥルメントの混ざり具合を設定します。100で完全に分離します。

hd2: PCM Balance　–50...50

２つのPCMインストゥルメントの音量バランスを設定します。0で同じ音量、－方向でPCM1が、＋方向でPCM2が大きくなります。

hd3: Alg-PCM Balance　–50...50

アルゴリズムの音量とPCMインストゥルメントの音量バランスを設定します。0で同じ音量、マイナスでPCMが、プラスでアルゴリズムが大きくなります。

hd4: Sub Harmonics　000...100

サウンドの低域成分を調整します。この値を大きくしていくにつれて、低音が少なくなって軽く硬い感じのサウンドになっていきます。

hd5: Brightness　000...100

この値を大きくしていきにつれて、高域の伸びた刺激的なサウンドになっていきます。

hd6: Slap Level　000...100

スラップ·ショットで付加される、ビリつき音のレベルを調整します。

hd7: Slap Decay　000...100

スラップ音の減衰時間を調整します。

hd8: Slap Color　000...100

スラップ音の音色を調整します。この値を大きくしていくと、ビリつきの強調された、鋭いサウンドになっていきます。

アルゴリズム・タイプ 2

29 Snare Drum 1
30 Snare Drum 2
31 Snare Drum 3
32 Timbales
46 Snare (Z) 14"x6.5"
47 Snare (Acrylic) 14"x6.5"
48 Snare (Wood) 14"x7.5"
49 Snare (Wood) 12"x6"
50 Piccolo Snare (Brass) 13"x4"

スネア·ドラムのようにスティックで演奏するスナッピーの付いたドラムに適したアルゴリズムです。

hd1: Switching　000...100

叩く音色や位置で切り替わる２つのPCMインストゥルメントの混ざり具合を設定します。100で完全に分離します。

hd2: PCM Balance　–50...50

２つのPCMインストゥルメントの音量バランスを設定します。0で同音量、マイナスでPCM1がプラスでPCM2が大きくなります。

hd3: Alg-PCM Balance　–50...50

アルゴリズムの音量とPCMインストゥルメントの音量バランスを設定します。0で同じ音量、マイナスでPCMが、プラスでアルゴリズムが大きくなります。

hd4: Curve　000...100

叩いた音のシェルに響くレスポンスとシェル音の響き方を調整します。

hd5: Brightness　000...100

この値を大きくしていくと、シェル音とスナッピー音の高域成分が多くなります。

hd6: Snare Decay　000...100

スナッピー音の減衰時間を調整します。

hd7: Snare Level　000...100

スナッピー音の音量レベルを調整します。

hd8: Shell Type　0...4

シェルの音色タイプを５種類から選択します。

アルゴリズム・タイプ 3

33 Cajon 1
34 Djembe
35 Bass Drum+Snare Drum 1
36 Bass Drum+Snare Drum 2
57 Cajon 2
58 Bass Drum+Snare Drum 3
59 Bass Drum+Snare Drum 4
60 Bass Drum+Snare Drum 5

カホンのように、ひとつの楽器で２つの音を出すパーカッションに適したアルゴリズムです。

hd1: Switching　000...100

叩く音色や位置で切り替わる２つのPCMインストゥルメントの混ざり具合を設定します。100で完全に分離します。

hd2: PCM Balance　–50...50

２つのPCMインストゥルメントの音量バランスを設定します。0で同音量、マイナスでPCM1がプラスでPCM2が大きくなります。

hd3: Alg-PCM Balance　–50...50

アルゴリズムの音量とPCMインストゥルメントの音量バランスを設定します。0同音量、マイナスでPCMが、プラスでアルゴリズムが大きくなります。

hd4: Curve　000...100

叩いた音のシェルに響くレスポンスとシェル音の響き方を調整します。

hd5: Brightness　000...100

この値を大きくしていくと、シェル音とスナッピー音の高域成分が多くなります。

hd6: Snare Decay　000...100

スナッピー音の減衰時間を調整します。

hd7: Snare Level　000...100

スナッピー音の音量レベルを調整します。

hd8: Shell Type　0...4

シェルの音色タイプを５種類から選択します。

アルゴリズム・タイプ 4

37 Darabuka
38 Darabuka ensemble
39 Darabuka Turkish
40 Tar
41 Daf
42 Doyra
54 Djembe (Fiber)
55 Djembe (CowSkin Hi)
56 Djembe (CowSkin Lo)

ダラブッカのような比較的薄い一枚皮で、中央と端で音色の違いが大きいハンド・パーカッションに適したアルゴリズムです。

hd1: Switching　000...100

叩く音色や位置で切り替わる２つのPCMインストゥルメントの混ざり具合を設定します。100で完全に分離します。

hd2: PCM Balance　–50...50

２つのPCMインストゥルメントの音量バランスを設定します。0で同じ音量、マイナスでPCM1が、プラスでPCM2が大きくなります。

hd3: Alg-PCM Balance　–50...50

アルゴリズムの音量とPCMインストゥルメントの音量バランスを設定します。0で同じ音量、マイナスでPCMが、プラスでアルゴリズムの音量が大きくなります。

hd4: Drum Type　000...100

ピッチと倍音を複雑に変化させます。

hd5: Slap Level　000...100

スラップ・サウンドの音量レベルを調整します。

hd6: Slap Decay　000...100

スラップ・サウンドの減衰する時間を調整します。

hd7: Slap Color　000...100

スラップ・サウンドの音色を調整します。この値を上げていくと、スネアドラムのような強いアクセントを持ったサウンドになります。

hd8: Sensitivity　000...100

打面の入力感度を調整します。この値を上げていくと、打面の感度が敏感になっていきます。

アルゴリズム・タイプ 5

43 Req

リク(タンバリン)のようなジングルの付いた一枚皮のハンドパーカッションに適したアルゴリズムです。

hd1: Switching　000...100

叩く音色や位置で切り替わる２つのPCMインストゥルメントの混ざり具合を設定します。100で完全に分離します。

hd2: PCM Balance　–50...50

２つのPCMインストゥルメントの音量バランスを設定します。0で同音量、マイナスでPCM1がプラスでPCM2が大きくなります。

hd3: Alg-PCM Balance　–50...50

アルゴリズムの音量とPCMインストゥルメントの音量バランスを設定します。0で同じ音量、マイナスでPCMが、プラスでアルゴリズムの音量が大きくなります。

hd4: Drum Width　000...100

この値を大きくすると、ドラム音のピッチが低くなり、倍音も変化して荒々しい感じのサウンドになります。太鼓の皮を大幅に緩めたような効果が得られます。

hd5: Jingle Pitch　000...100

アルゴリズムの鈴の音のピッチを調整します。

hd6: Jingle Decay　000...100

アルゴリズムの鈴の音が減衰する時間を調整します。

hd7: Brightness 2　000...100

この値を小さくしていくと、鈴の音色から金属的な響きがなくなり、シェーカーやカバサのようなサウンドに変化します。

hd8: Sensitivity　000...100

打面の入力感度を調整します。この値を上げていくと、打面の感度が敏感になっていきます。

アルゴリズム・タイプ 6

44 Daf Iranian
45 Bendir

ベンディールのような2枚皮で裏面にサワリがあるパーカッションに適したアルゴリズムです。

hd1: Switching **000...100**

叩く音色や位置で切り替わる２つのPCMインストゥルメントの混ざり具合を設定します。100で完全に分離します。

hd2: PCM Balance **–50...50**

２つのPCMインストゥルメントの音量バランスを設定します。0で同音量、マイナスでPCM1がプラスでPCM2が大きくなります。

hd3: Alg-PCM Balance **–50...50**

アルゴリズムの音量とPCMインストゥルメントの音量バランスを設定します。0で同音量、マイナスでPCMが、プラスでアルゴリズムの音量が大きくなります。

hd4: Curve **000...100**

叩いた音のシェルに響くレスポンスとシェル音の響き方を調整します。

hd5: Brightness **000...100**

この値を大きくしていくと、シェル音とスナッピー音の高域成分が多くなります。

hd6: Snare Decay **000...100**

スナッピー音の減衰時間を調整します。

hd7: Snare Level **000...100**

スナッピー音の音量レベルを調整します。

hd8: Sensitivity **000...100**

打面の入力感度を調整します。この値を上げていくと、打面の感度が敏感になっていきます。

パラメーター初期値

No.	Tune	Decay	hd1	hd2	hd3	hd4	hd5	hd6	hd7	hd8
27	50	36	30	0	0	0	54	50	48	24
28	57	29	50	0	-32	28	85	74	9	51
29	50	56	50	0	-16	14	34	64	66	2
30	50	56	50	0	-20	0	8	83	60	2
31	49	56	50	0	-20	12	34	47	62	3
32	54	60	30	0	-42	35	8	0	0	2
33	50	62	55	0	-35	27	6	55	56	1
34	53	58	46	0	-40	0	18	0	0	2
35	56	52	32	0	-34	27	16	75	30	3
36	54	38	32	0	-36	16	9	85	32	2
37	50	82	62	-4	-20	90	28	39	44	90
38	50	83	45	-11	-24	63	28	50	48	82
39	53	86	62	-3	-18	85	28	50	48	90
40	60	88	40	0	-18	86	8	50	50	90
41	40	84	40	-5	-32	79	8	50	50	90
42	50	86	40	-8	-26	83	8	50	50	90
43	59	74	36	0	-28	34	35	50	100	90
44	30	85	42	-4	-34	86	28	87	42	90
45	50	54	34	-8	-37	82	33	78	63	90
46	61	100	52	-18	-36	40	15	75	63	2
47	63	89	48	-12	-33	63	33	85	66	2
48	31	50	45	-4	-36	10	9	85	58	2
49	73	100	47	-13	-36	66	31	75	64	2
50	59	70	46	-12	-34	42	24	75	72	4
51	49	50	34	10	-34	17	28	70	34	24
52	63	50	34	10	-32	14	21	68	34	22
53	58	50	33	7	-35	10	17	65	47	19
54	64	67	58	-10	-38	86	70	72	22	2
55	62	77	58	-9	-38	89	86	70	21	2
56	54	73	55	-4	-38	98	84	82	12	6
57	56	50	58	-11	-36	16	8	82	12	2
58	50	50	88	-12	-43	78	10	62	69	3
59	50	100	85	0	-40	86	9	70	77	2
60	50	50	85	-12	-40	86	9	70	77	2

付　録

ドラムヘッドの交換

交換するヘッドは、10"ドラムヘッドをご使用ください。

note: 本機は、装着するヘッドの種類などで音色が変化しますので、ご了承ください。

ドラムヘッドの交換方法

交換作業をはじめる前に、取り付ける機器の電源プラグと、周辺機器の接続コードを必ず抜いてください。
そして、安定した平らの場所で作業してください。

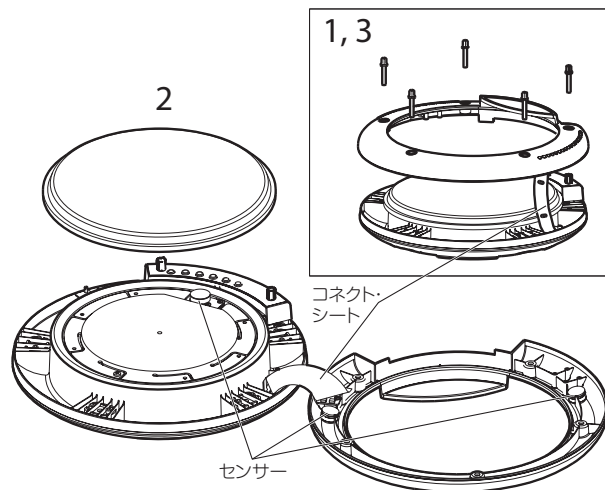
1. 付属のチューニング･キーで、リム上の 5 本のテンション･ボルトを順にゆるめて、リムを取りはずしてください。

   リムと下ケースに接続されたコネクト･シートに力がかからないようにしてを平らな場所に置きます。

2. ヘッドを外して、新たにご用意されたものと交換してください。

   その際、センサーや基板など製品内部の部品には絶対に手を触れないでください。また、製品内部に異物が入らないように注意してください。

3. ヘッドを交換したら、元通りにリムを乗せて、テンション･ボルトを締めます。締め付け方法については、次項の「ドラムヘッドのチューニング」をご覧ください。

4. チューニング後、ヘッド、リム、およびプレッシャーのキャリブレーションを行い、適切な感度を調整します。(☞PG p.20)

ドラムヘッドのチューニング

- チューニングの際は付属のチューニング･キーで、テンション･ボルトを1本おきに締めていって、ヘッドに均等なテンションがかかるようにしてください。

チューニングの際、過度な力で締め付けないでください。ゆがみ等が生じ、故障の原因となる場合があります。

通常のパーカッションでも、テンション･ボルトが均等に締めつけられていないと、ヘッドに均一なテンションがかからず、楽器本来の響きが得られないばかりか、楽器の寿命にも悪い影響を与えます。本機においても、不均等なチューニングは、ヘッドの表面にゆがみを生じ、ついには誤動作の原因となります。

テンション･ボルトを、摩耗や紛失などで、やむを得ず市販のものを使用される場合には、必ず長さ28～40mm程度のものをご使用ください。

ドラムヘッドの基準となるチューニング

以下は、本機を使用する際の基準となるドラムヘッドのチューニング方法です。ドラムヘッドを交換した場合はこの方法でチューニングしてください。

このチューニングを行うために、テンション･ボルトを全く緩めた状態から作業してください。

1. 付属のチューニング･キーで、テンション･ボルトを 1 本おきに締めていきます。このとき必ず軽い力で回し、回転が止まる(力がかかる)ところで止めます。5本すべてについて行います。
2. テンション･ボルトを 1 本おきに 1 回転させます。この方法で5本すべてについて締めます。
3. テンション･ボルトを1本おきに約45度回します。この方法で5本すべてについて締めます。
4. ヘッドの周縁部を叩き、均等なテンションがかかっていることを確認します。必要に応じて、締め具合を微調整します。

note: チューニング後、ヘッド、リム、およびプレッシャーのキャリブレーションを行い、適切な感度を調整します。(☞PG p.20)

キャリブレーションによる調整

本機でのキャリブレーションは、ヘッドの張り具合やリムの状態に対して、正確に本機が反応するように基準値や感度を調整します。

キャリブレーションは、プレッシャー等が正確に反応しない場合や、ドラムヘッドのチューニングを変えたとき、またはドラムヘッドを交換したときなどに調整します。その他、他の楽器等による音によって、本機が共振してハウリングを起こしたり、ドラム音が鳴ってしまったりする場合に調整し直します。

ヘッド･センサーのキャリブレーション

ヘッドを叩いたときに反応するヘッド･センサーのキャリブレーションを調整します。

1. BANK/MODE ボタンを押しながらボタン 4 を押して、グローバル・モードに入ります。
2. BANK/MODEボタンを(数回)押して、ディスプレイに H.c d (Head Calibration)を表示します。
3. ボタン1を押して、ディスプレイに L o、値を表示します。
4. 通常自分が叩く弱い力加減で、適切に音が出るようにVALUEノブを回して値を調整します。値を上げる程、強く叩かないと音が出なくなります。
5. ボタン2を押して、ディスプレイに S E n、値を表示します。
6. 通常、自分が叩く強弱の力加減で、適切な音の出かたになるようにVALUEノブを回して値を調整します。値を上げる程、感度が荒くなります。
7. 設定を保存します。WRITEボタンを2回押します。保存方法についてはQS p.9を参照してください。

リム・センサーのキャリブレーション

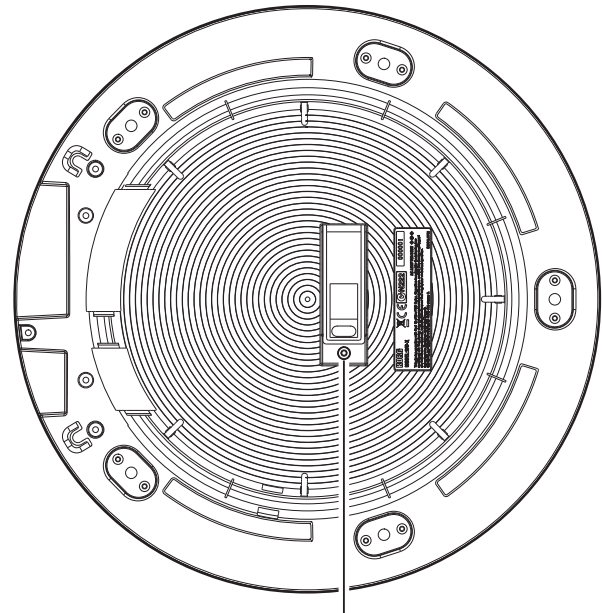
リムを叩いたときに反応するリム・センサーのキャリブレーションを調整します。
上記を参照して、r.c d (Rim Calibration)を選び、リムを叩き、適切な感度になるように調整してください。

プレッシャー・センサーのキャリブレーション

ヘッドを押し込んだときに反応するプレッシャー・センサーのキャリブレーションを調整します。

1. BANK/MODE ボタンを押しながらボタン 4 を押して、グローバル・モードに入ります。
2. BANK/MODEボタンを(数回)押して、ディスプレイに P.c d (Pressure Calibration)を選びます。
3. ボタン1を押して、ディスプレイに U d L(Value)、値を表示します。
4. プレッシャー・センサーが適切な高さに設定されているかを確認します。次のような状態のときは、必ずプレッシャー・センサーを適切な高さに調整し直してください。

- **センサー値が0以外を表示している場合**は、ヘッドとセンサーの距離が短すぎますので、センサーの位置を下げます。
  a. 付属の六角レンチをセンサー高さ調整ネジにさした状態で本体を水平にし、表示を見ながらレンチを上から見て反時計回りに少しずつ回し、値を0にします。
  b. 値が0になった時点から、さらに約45度レンチを回します。
- **センサー値が0を表示しているのに、プレッシャーに対する動作が鈍感な場合**は、ヘッドとセンサーの距離が遠すぎますので、センサーの位置を上げます。
  a. 付属の六角レンチをセンサー高さ調整ネジにさした状態で本体を水平にし、表示を見ながらレンチを上から見て時計回りに少しずつ回します。
  b. センサー表示が0で無くなったところで一旦レンチを回すのを止め、今度は反対(反時計回り)にレンチを回します。
  c. センサー値表示が0になった時点から、さらに約45度レンチを回します。

5. プレッシャー・センサーが適切な高さに調整された状態で、ヘッドを押し込み、プレッシャーによる効果がかかって欲しい範囲(最小値と最大値)を確認します。ヘッドを押し込むと、そのときの値が表示されます。
6. ボタン2を押して、ディスプレイに P.L o、値を表示し、VALUEノブで最小値を設定します。
7. ボタン3を押して、ディスプレイに P.H i、値を表示し、VALUEノブで最大値を設定します。
8. 設定を保存します。WRITEボタンを2回押します。保存方法についてはQS p.9を参照してください。

Wavedrumの底面

エラー・メッセージ

電源立ち上げ時、WAVEDRUMは自動的に内部チェックを行います。問題が発見されると、次のエラー・メッセージを表示します。指示に従い対処してください。

E.0 0:プレッシャー・センサーの値が不正です。プレッシャー・センサーのキャリブレーションを行い、U d L(Value)の値を0に調整してください。☞PG p.21

E.0 1:ユーザー・データが破損しています。「プログラムを工場出荷時の設定に戻す」の手順に従い、データを初期化してください。☞QS p.11

E. 1 0:プレッシャー・センサーが異常です。ヘッドの上に手や物が置かれていないことを確認してください。置かれているときは退け、再度電源を入れ直してください。それでも表示される場合は、いずれかのボタンを押して起動した後、プレッシャー・センサーのキャリブレーションを行い、U d L(Value)の値を0に調整してください。0に調整できない場合はコルグ・サービス・センターにご連絡ください。☞PG p.21

E. 1 1:システム・エラーです。ご使用を中止し、コルグ・サービス・センターにご連絡ください。

アフターサービス

■ 保証書

本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

■ 保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

■ 保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

■ 保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。
ただし、補修用性能部品（電子回路などのように機能維持のために必要な部品）の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品（パネルなど）の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめサービス・センターへお問い合わせください。

■ 修理を依頼される前に

故障かな?とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、サービス・センターへお問い合わせください。

■ 修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

■ ご質問、ご相談について

修理についてのご質問、ご相談は、サービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いについてのご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!
この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です
This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口　TEL 03 (5355) 5056

● サービス・センター: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12
TEL 03(5355)3537　FAX 03(5355)4470

本社: 〒206-0812 東京都稲城市矢野口4015-2　http://www.korg.co.jp/